

## **26. Gabriela Mussuto (2008)**

(Licenciada en Diseño Textil e Indumentaria / Universidad Argentina de la Empresa / Argentina)

### **Diseño no es moda, y moda no es diseño de indumentaria. Una mirada contrastiva**

El diseño de indumentaria se encuentra en una situación de moda en sí mismo: el diseño está de moda. Dada la actual masificación de la carrera y la profesión, sumando su desarrollo en un contexto plenamente mediatizado, y ciertas cualidades de los participantes del medio de la moda, junto con los prejuicios de superficialidad adjudicados a las modelos y en general a todo lo relacionado con el “mundo de la moda”, se obtiene como resultado una conclusión de superficialidad estetizada generalizada sobre la profesión.

En tanto la “moda” se relaciona directamente con el diseño de indumentaria, se desprende que la carrera se encuentra actualmente bajo una banalización de la misma, debido a su estrecha relación con el mercado de la moda, y el desconocimiento de aquello que afecta al diseño de indumentaria y no a la moda, y viceversa.

Entonces, para hablar de diseño de indumentaria, moda, tendencia, sistema de la moda, etc.; debemos en primer instancia indagar en sus definiciones. Recién entonces, estaremos capacitados para delimitar sus áreas de conexión, superposición, sustracción y negación.

Zimmermann (1988) afirma que el diseño es una profesión que padece de ausencia de reflexión sobre sí misma. Constituye un hacer carente de teoría, una praxis sin conocimiento: se hace, pero no se sabe a ciencia cierta qué se hace.

Esta concepción puede aplicarse al sistema de la moda. Sin embargo, no al diseño de indumentaria realizado desde una mirada más analítica (la que aquí concierne), que se encuentra en ciertos diseñadores bajo la modalidad de una intencionalidad de comunicación, de reflexión y una actitud crítica hacia el sistema de la moda.

Desde aquí parte la intención de comprender la función del diseño de indumentaria dentro de la sociedad y del sistema de la moda, como dos elementos que no siempre van incluidos uno en el otro.

## **27. Juanita Sánchez (2008)**

(Maestra en Artes con Concentración en Artes Plásticas / Universidad de Los Andes de Bogota / Colombia)

### **Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico**

“El vestido es como un barniz que da relieve a todo”  
Honore de Balzac<sup>1</sup>

El diseño es una disciplina de creación, es un acto inherente a la condición humana donde se designa a los objetos con una forma y un significado particular que potencializa su utilidad.

A través del diseño se logra la obtención de imágenes u objetos que facilitan la realización de diferentes tipos de actividades requeridas para el desarrollo de una sociedad; responde a demandas universales de diversas naturalezas que pueden ir de la necesidad humana básica de un objeto donde sentarse hasta la necesidad empresarial de diferenciación y posicionamiento en el mercado.

La realización cinematográfica es una de estas actividades de desarrollo social y cultural, y por lo tanto un fenómeno comunicativo (Eco, 1974, p. 27), y dentro de ella cumple un rol trascendental el Diseño de Vestuario. En él se pretende utilizar concientemente la semiótica de cada componente como herramienta para la creación de indumentaria; las formas, texturas, colores, volúmenes y demás características formales, son escogidas y combinadas para transmitir información relevante que contribuye al propósito enunciativo (Filinich, 1998, p. 17) del film. Son, además, elementos simbólicos que funcionan como códigos de lectura que permiten al espectador “ver” mas allá de la imagen básica presentada y poder evocar, imaginar o deducir los conceptos que tanto el director como el equipo creativo intentaron transmitir.

El vestuario trabaja en conjunto con la escenografía, la iluminación y la fotografía (conjunto de áreas conocida como Diseño de Producción) con el fin de lograr una imagen visual que refleje las intenciones conceptuales, estéticas y narrativas propuestas en la primera instancia del proceso de construcción de la película. Cada uno de los campos aquí mencionados aporta elementos propios de su disciplina, enriqueciendo las discusiones y construyendo una totalidad coherente denominada *film*.

Sin embargo, el vestuario de un film esta concebido para trabajar en función de un conjunto delimitado de referentes, es decir, para ser entendido y valorado dentro de los parámetros funcionales y estéticos impuestos por la misma película, recortando en cierta forma su potencial evocativo. Es posible afirmar que un buen diseño de vestuario cumple a cabalidad los requisitos comunicativos que le son exigidos en un marco restringido, pero ¿qué pasa cuando su carácter simbólico es entendido como un disparador del potencial semiótico como objeto, y en lugar de “recortar” se intenta aprovechar su fuerza evocativa?

El pensamiento Estructuralista nace como corriente filosófica en Francia a mediados de la década de 1960 y propone el estudio del individuo como un ente no soberano ni autónomo, sino como un elemento ligado y dependiente de un sistema, un sistema o *estructura* que puede ser la cultura, el inconciente, el lenguaje, una ideología, la sociedad misma, etc. Este tipo de pensamiento abre la posibilidad de una re-orientación de la mirada sobre las producciones simbólicas del mundo y, consecuentemente, de la forma de concebir el arte no como una “expresión” individual del artista, sino como un lenguaje. El entender el arte como un lenguaje otorga al objeto artístico la condición de signo, es decir de elemento de significación. Más adelante, cuando las teorías deconstructivistas rompen con la idea de estructura (Posestructuralismo) la amplitud del sentido del signo se hace aun mayor.

Estos planteamientos aparecen en escena justamente en un momento de reevaluación de los procedimientos artísticos convencionales, donde fueron puestos en cuestión la diversidad de medios utilizados, las bases conceptuales de las obras, la función del artista y la definición de arte en general. Pese a su condición relativamente autónoma (Bourdieu, 1997) el arte es esencialmente una práctica cultural, y como tal se ha visto influenciado directamente por condiciones de la contemporaneidad como la reevaluación de los grandes relatos filosóficos de la modernidad, problematizando las ideas de sujeto, ciencia, verdad, realidad y ficción, entre otras, y enfrentan-

do una nueva postura cultural que difiere de la tendencia de la vanguardia a antagonizar con los movimientos anteriores. Uno de los problemas derivados es entonces, una creciente aceptación y validación de todo tipo de discurso, técnica o ideal; los presupuestos están desdibujados y todo *puede* ser arte.

El abanico de posibilidades para la validación del objeto artístico es amplio. La *Institución Arte* atribuye valores de acuerdo al circuito comercial, y éste los atribuye de acuerdo a los indicadores que la crítica ha establecido. La crítica (en sus múltiples manifestaciones: como marchand, como galería, como institución educativa, como revista, periódico o suplemento, etc.) es quien dictamina qué *es* o *no es* válido. Es también así como, desde este círculo cerrado, se establecen las *formas* en que se enfrenta un espectador a la obra de arte, generando ciertos modos de lectura apropiados para el medio artístico que la suscribe. Términos como reminiscencia, evocación, trasgresión, provocación, reflexión, etc... son propios de estos modelos interpretativos del mundo del arte.

Volviendo a la concepción del objeto artístico como signo, y entendiéndolo ahora como un signo con modos de interpretación determinados por la misma institución a la que pertenece, cualquier objeto fuera del mundo del arte no puede ser entendido como objeto artístico, ni está en capacidad de enunciar, problematizar o “revelar” (mecanismo propio de cualquier signo) ningún concepto, si no se encuentra inserto en un espacio validado y si no es parte del tipo de dinámicas que impone el mundo del arte.

En esta tesis, el vestuario es el objeto de estudio propuesto para su desvinculación de un contexto propio y su inserción en el campo del arte ya que, como se explicó anteriormente, por más que esta *diseñado* para ser un signo que refuerza conceptos de caracterización de personajes, propuesta estética del film, ubicación histórica y geográfica, etc., posee también características estéticas, que permiten su lectura desde la plástica.

En la actualidad existen espacios de presentación del vestuario fuera del film, eventos o exposiciones organizadas con distintos propósitos, más ninguno de ellos es evidenciar sus cualidades como objeto independiente, es decir, sin la influencia de los conceptos de la producción para la que fue diseñado. En la muestra organizada en el año 2001 para la conmemoración del centenario de la muerte de Giuseppe Verdi, la vestuarista Mini Zuccheri realizó varias instalaciones utilizando vestuario del teatro Colón de Buenos Aires. Cuando se le preguntó por su obra quedó claramente definida su intención de “mostrar la fuerza dramática del traje”. Las exhibiciones de este estilo o de carácter académico (organizadas por colleges o universidades para mostrar el trabajo de estudiantes y profesores) abundan a nivel internacional; el FIDM (Fashion Institute of Design and Merchandising en California, EU), por ejemplo, tiene un museo y galería propios cuya intención es “proveer a los estudiantes, educadores, académicos e industriales de recursos de vestuario y textiles para explorar y examinar su rol, y su relación con la sociedad y la historia.”<sup>2</sup> Este tipo de muestras pretenden *instruir* o reivindicar al vestuario como un objeto trascendente e indispensable para la conceptualización de una película. Existen también otro tipo de espacios donde se presenta al vestuario como un símbolo del film o del actor que lo usó; uno de los restaurantes norteamericanos más populares en el mundo, Planet Hollywood, exhibe de manera regular, dentro de sus sucursales, prendas utilizadas en algunas de las películas de Hollywood más famosas como la chaqueta que llevó Charles Chaplin en *The Great Dictator* (1940), el vestido de Demi Moore en *The Scarlet Letter* (Roland Joffe, 1994), o el vestido de Darth Vader en *Star Wars* (George Lucas, 1977-2005) son algunos de ellos.

Estas formas de exhibición, independientemente de sus carácter académico o como herramienta de *merchandising*, conciben al traje como un objeto *representativo* del *film*; este objeto tiene su *razón de ser por y para* el film.

### **Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico**

Intenta examinar como este tipo de traje, al igual que sucede con otros objetos fuera del mundo del arte, puede funcionar en un campo diferente, y ser entendido como obra de arte generadora de nuevos modelos interpretativos. Este objetivo se desarrolla primero persiguiendo una respuesta a la pregunta ¿Cuándo o en qué condiciones un objeto es una obra de arte?, a través de un breve acercamiento a la evolución histórica de la noción de arte; y después, reflexionando sobre los modos interpretativos o búsquedas de sentido de los objetos tanto en el campo del arte como del diseño. Bajo las condiciones impuestas por la Institución Arte, se llega a advertir que el vestuario puede presentarse como un objeto independiente, cuya referencia al contexto de enunciación no pretenda condicionar la dirección de la lectura.

De esta manera, la anterior hipótesis permite re-pensar al vestuario cinematográfico como un elemento más rico y dinámico de lo que viene siendo hasta el momento. Las lecturas conferidas al traje-objeto (que sería el término aplicable al objeto de esta nueva categoría de vestuario-arte) dejan de estar limitadas por los elementos intrínsecos del film y se abren a una nueva dimensión donde ningún referente de atribución se pierde definitivamente, y por el contrario se entrelazan de forma tal que pueden dar lugar a una amplia gama de significaciones, con variados matices de referenciación recíproca. Lo más interesante de este entrelazamiento es que hace que la resignificación no sea mecánica, ni determinista, sino impredecible, indeterminada, relativa e incierta, propia o específica en cada caso, es decir, coherente con la perspectiva de la lectura posmoderna del sentido.

#### **Notas**

1. Squicciarino, Nicola (1989), p. 9.
2. Disponible en <http://www.fidm.com/resources/museum+galleries/index.html>

## **28. Alma González Aspera (2008)**

(Ingeniera en Sistemas Computacionales / Instituto Tecnológico Morelia / México)

### **Realidad virtual 3D como instrumento de comunicación multisensorial no inmersivo en instrumentos pedagógicos**

El diseño de información audiovisual multisensorial en 3D en la educación, propone una nueva estrategia de comunicación alumno-maestro en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje; éste es el punto de partida del proyecto. Tanto la utilización de la imagen, el sonido como el texto, son elementos esenciales y útiles que pueden lograr una comunicación multisensorial efectiva. Tomamos en cuenta que esta forma de comunicación multisensorial tiene relación con las